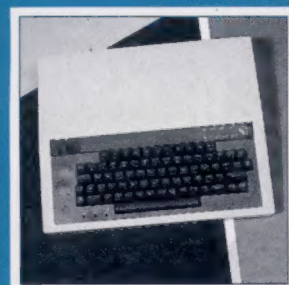
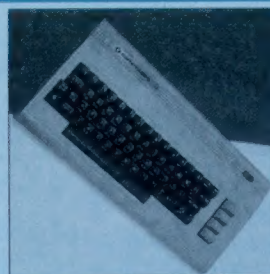


abc
INFORMATIQUE
PRESENTE :

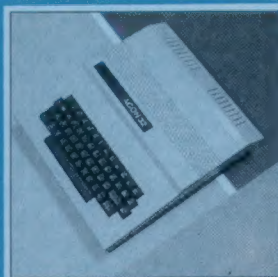


LE

LEXIQUE



DE LA



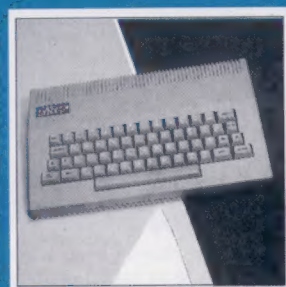
MICRO-

INFORMATIQUE

150 mots-clefs
pour comprendre facilement
la micro-informatique



EDITIONS ATLAS



Ce lexique présente de façon concise le vocabulaire informatique. Tous les termes qui y sont définis sont expliqués en détail dans l'encyclopédie Atlas **ABC informatique**. Un mot en *italique* dans la définition d'un terme est lui-même défini dans le lexique.



Les ordinateurs personnels sont de plus en plus répandus dans les foyers, où on les utilise pour jouer, pour apprendre ou pour la gestion familiale.

A

Accumulateur. Adresse spéciale de mémoire du microprocesseur, qui stocke temporairement des données pendant leur traitement.

Adresse. Nombre employé dans une instruction, qui spécifie l'emplacement d'une « cellule » de mémoire de l'ordinateur. Grâce à cette adresse, un emplacement de mémoire particulier peut être sélectionné de façon à examiner son contenu et, dans le cas d'une RAM, à le modifier.

Algorithme. Série d'étapes logiques qui décrivent comment un problème particulier peut être résolu ou comment une tâche peut être accomplie.

Alphanumérique. Caractère qui est soit une lettre, soit un chiffre.

ALU. Unité logique arithmétique. Partie du microprocesseur qui se charge des opérations arithmétiques et logiques.

Amorçage. Utilisation de certaines instructions préliminaires pour charger un programme dans l'ordinateur.

Analogique. Décrit l'expression d'une quantité en termes de progression continue plutôt que par étages numérotés (s'oppose à numérique). Par exemple, un thermomètre au mercure change de valeur de façon continue, c'est donc un dispositif analogique.

Animation. Création d'images mobiles sur un écran.

Architecture. Disposition et interconnexion des divers composants d'un microprocesseur ou d'un système informatique.

ASCII. American Standard Code for Information Interchange. Norme d'usage répandu pour représenter les symboles pouvant être tapés au clavier.

B

Base. Élément fondamental de tout système de représentation numérique. Le système binaire est en base 2; le système décimal est en base 10.

Base de données. Collection de données stockée de façon systématique afin de pouvoir extraire et mettre à jour facilement ses divers éléments.

BASIC. Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code. Le langage de programme utilisé dans la plupart des ordinateurs personnels. Le BASIC se veut simple à utiliser.

Baud. Unité de mesure de la vitesse de transmission des données numériques.

BCD. Binary Coded Decimal. Système de codage pour nombres décimaux dans lequel chaque chiffre est représenté par un groupe de quatre chiffres binaires.

Bit. Abréviation pour BINARY digIT. Un chiffre binaire est l'un des deux chiffres, 0 ou 1, qui sont utilisés dans le système de nombres binaires.

Bloc caractère. Ensemble de points sur un écran au moyen duquel un caractère unique peut être affiché par illumination sélective de certains points.

Boucle. Séquence d'instructions dans un programme qui sont exécutées de façon répétitive par l'ordinateur jusqu'à ce qu'une condition soit satisfaite.

Bruit. Variations aléatoires dans un système électrique, qui brouillent ou détruisent les signaux.

Bus. Voie ou canal par lequel les données et les signaux peuvent être transmis.

C

Calcul non numérique. Calcul par manipulation de symboles et non de nombres.

CAO. Conception Assistée par Ordinateur. Utilisation de l'ordinateur dans la conception de projets allant des voitures et circuits électroniques à la décoration d'intérieur.

Caractère. Tout symbole qui peut être représenté dans un ordinateur et affiché par celui-ci : des lettres, des chiffres et des symboles graphiques.

Caractère graphique. Forme ou arrangement spécialement conçu pour faciliter la création de graphiques. Certains ordinateurs le fournissent, sur d'autres il peut être créé.

Carte de circuits imprimés. Feuille de plastique avec connecteurs métalliques qui relient divers composants électroniques.

Cartouche. Puce de mémoire présentée dans un boîtier en plastique renfermant un logiciel et qui peut être enfilé dans un connecteur spécial.

Cassette. Cassette audio ordinaire qui est utilisée pour stocker des programmes et des données dans des ordinateurs personnels.

Chaîne de caractères. Séquence de caractères qui peut être stockée ou manipulée comme



Un coupleur acoustique comme celui-ci relie un ordinateur au réseau téléphonique.

une unité telle qu'un mot ou une expression.

Circuit intégré. Circuit électronique qui renferme un grand nombre de composants et prend place sur une puce de silicium miniature de quelques millimètres carrés.

Clavier. Ensemble de touches que l'utilisateur presse pour entrer des données. L'arrangement des touches correspond à celui d'une machine à écrire standard.

Clavier numérique. Partie du clavier où les touches numériques sont groupées pour faciliter l'entrée de données numériques.

Clavier QWERTY. Clavier d'ordinateur dont les touches ont la disposition standard des claviers de machine à écrire utilisés dans les pays anglo-saxons. S'oppose à clavier AZERTY (utilisé en France). Le nom provient des six premières lettres de la première rangée de touches du clavier.

Code. 1. Les commandes et les instructions qui composent un

programme. 2. Combinaisons de chiffres binaires représentant des caractères ou des instructions qui peuvent être stockés en mémoire.

Code à barres. Données représentées sous la forme d'une série de fines lignes imprimées. Ces données sont transmises à l'ordinateur par l'intermédiaire d'un dispositif comme un *crayon électronique*.

Code machine. Langage de programmation directement compris par un microprocesseur, puisque toutes les commandes sont formulées en chiffres binaires.

Commande. Toute instruction de programmation est exprimée dans un langage informatique.

Compilateur. Programme qui convertit des programmes écrits dans un langage comme le BASIC (que nous pouvons comprendre) en un langage appelé *code machine* (que l'ordinateur peut comprendre).

Conversationalnel. Permettant un échange continu entre l'utilisateur et l'ordinateur.

Convertisseur analogique-numérique. Dispositif qui convertit des signaux analogiques sous une forme numérique pouvant être traitée par un ordinateur.

Coupleur acoustique. Périphérique qui sert à relier un combiné téléphonique à un ordinateur pour permettre à celui-ci de communiquer via le réseau téléphonique. Grâce à ce dispositif, un ordinateur peut communiquer avec d'autres ordinateurs.

CP/M. Control Program for Microprocessors. *Système d'exploitation* standard utilisé par de nombreux micro-ordinateurs.

Crayon électronique. Dispositif photosensible ressemblant à un stylo et qui, déplacé sur un écran, permet à l'utilisateur de transmettre des données à l'ordinateur. Il sert de pointeur et permet de désigner une partie de l'écran à l'ordinateur.

Curseur. Symbole mobile, normalement un rectangle clignotant, indiquant où sera affiché le prochain caractère.

D

Défilement. Déplacement automatique des données à l'écran pour permettre d'en afficher de nouvelles. Le défilement latéral est utilisé également dans certains programmes afin de pouvoir consulter un affichage plus large que l'écran.

Développement d'un programme. Analyse d'une application informatique projetée ainsi que l'écriture et l'édition de programme que cela implique.

Diagnostic. Message automatique produit par un ordinateur pour indiquer et pour identifier une erreur dans un programme en cours.

Disque. Disque plastique enduit des deux côtés d'une surface magnétique et utilisé comme support de données. Le disque est protégé par une enveloppe carrée ou une boîte en plastique. Voir *Disque souple* et *Winchester*.

Disque souple. Disque flexible généralement d'un diamètre de 13,3 cm (5 1/4 pouces), qui est utilisé pour stocker des données d'ordinateur sous forme magnétique. Placé dans une enveloppe protectrice carrée, il offre moins d'espace de stockage et est moins fiable que le disque dur *Winchester*, qui est plus coûteux.

Documentation. Manuels qui accompagnent les ordinateurs ou le logiciel et expliquent leur fonctionnement.

DOS. Disks Operating System. Logiciel qui contrôle toutes les opérations d'un lecteur de disques.

E

EAO. Enseignement Assisté par Ordinateur. Utilisation de l'ordinateur dans l'enseignement.

Écraser. Faire entrer des données dans une partie de la mémoire déjà occupée, remplaçant ainsi le contenu d'origine.

Éditeur. Logiciel qui permet d'éditer le texte affiché à l'écran.

Édition. Création ou modification de données, d'un programme ou d'un texte.

Entrée. Données ou informations fournies à un ordinateur à

partir de son clavier, de son unité de cassettes, de son lecteur de disquettes ou d'une autre source d'entrée.

EPROM. Erasable Programmable Read-Only Memory. Mémoire à lecture seule similaire à la PROM, sauf que la mémoire contenue dans la puce peut être effacée à l'aide de rayons ultraviolets et qu'un nouveau programme peut y être enregistré.

Erreur de syntaxe. Erreur qui survient lorsqu'un programme rencontre une instruction incorrecte.

E/S. Entrée/Sortie. Équipement permettant d'établir la communication de données vers et à partir d'un ordinateur. Également les données impliquées dans cette communication.

Établissement de liaison. Séquence de signaux électroniques qui permet et synchronise l'échange de données entre un ordinateur et un périphérique ou entre deux ordinateurs.

Expression. Formule simple ou complexe utilisée dans un programme pour effectuer un calcul sur certaines données.

F

Fichier. Ensemble de données stocké à l'extérieur d'un ordinateur sur une cassette ou une disquette.

Forth. Langage de programmation se situant entre un langage évolué et un langage machine. Comparé au BASIC, il est plus difficile à apprendre mais beaucoup plus rapide.

G

Générateur de sons. Dispositif offert par plusieurs ordinateurs personnels pour produire des sons.

Généralisations d'ordinateurs. Les développements antérieurs en matière de matériel informatique sont décrits en termes de « générations ». La première génération d'ordinateurs utilisait des tubes, la deuxième génération a utilisé des transistors individuels, la troisième génération utilise des circuits intégrés et la quatrième, des circuits à intégration à grande échelle (LSI) [voir *Ordinateurs de la cinquième génération*].

Génie logiciel. Ensemble des disciplines impliquées dans l'écriture de logiciels.

Graphiques. Production et affichage de figures et d'images par un ordinateur. Les images sont généralement produites à l'écran, mais une copie imprimée peut être obtenue au moyen d'une imprimante graphique.

H

Heuristique. Méthode de résolution d'un problème par essai et erreur. Elle ne garantit pas une solution, mais elle peut en accélérer la découverte.

Horloge. Rythmeur électronique qui produit un signal pour calculer la durée et pour synchroniser toutes les activités d'un ordinateur.

I

IEEE-488. L'une des interfaces standard pour connecter des périphériques à un ordinateur.

Imprimante. Périphérique servant à imprimer des textes, des résultats et des listes de programmes sous le contrôle de l'ordinateur. Certaines imprimantes peuvent aussi produire des graphiques et des diagrammes.

Imprimante à marguerite. Imprimante qui produit des documents de qualité « courrier ». Ses caractères sont imprimés par l'impact de lettres placées à l'extrémité de « pétales » disposés en cercle.

Information. Signification qui peut être tirée ou extraite des données.

Initialiser. Attribuer des valeurs spécifiques à des variables avant de commencer un calcul.

Instruction. Simple directive donnée à un ordinateur pour effectuer une opération particulière. Une série ou une séquence d'instructions forment un programme.

Intelligence artificielle. Possibilité qu'ont certains programmes d'apprendre et d'incorporer leur propre expérience dans leur fonction.

Interface. Circuit, ou prise, qui rend compatibles deux composants du matériel et permet leur interconnexion.

Interface homme-machine. Zone où l'homme et l'ordinateur échangent des données. Actuellement, cela implique la présence d'un clavier et d'un écran, mais bientôt ceux-ci

pourront être remplacés par un dispositif qui reconnaîtra les commandes vocales de l'utilisateur et par la *synthèse de la parole*.

Interface parallèle. Dispositif de transmission de données dans lequel chaque bit d'un octet a son propre fil, permettant ainsi la transmission simultanée (voir *Interface série*).

Interface série. Dispositif de transmission de données dans lequel les bits sont envoyés de façon séquentielle.

Interpréteur. Programme qui traduit simultanément une instruction d'un langage évolué en un *code machine*, en vue de son exécution par l'ordinateur.

Itération. Exploitation répétée d'une série d'instructions jusqu'à ce qu'une condition soit satisfaite.

J

Jeu d'aventures. Jeu dans lequel l'utilisateur affronte l'ordinateur. Il peut comporter par exemple une série de cavernes remplies de pièges.

Jeu de caractères. Ensemble des lettres, chiffres et symboles disponibles sur un ordinateur.



Les disquettes sont souples et rangées dans une enveloppe protectrice carrée.

K

k. Dans le système métrique, k représente 1 000 (10^3), comme, par exemple, kilomètre (km), qui représente 1 000 mètres. Cependant, puisque les ordinateurs utilisent le système binaire (base 2), K (écrit avec une majuscule) désigne 1 024, ce qui est égal à 2 élevé à la puissance 10 (2^{10}).

Kilo-octet. Unité de mesure de mémoire, soit 1 024 octets (voir k). Les dimensions de mémoire assez répandues dans les micro-ordinateurs sont 16 K, 32 K et 64 K.

L

Langage bas de gamme. Langage de programmation dans lequel chaque instruction correspond à une instruction du *code machine* de l'ordinateur.

Langage d'assemblage. Langage de programmation dans lequel les commandes du *code machine* ont des noms qui suggèrent leurs usages. Un programme en langage d'assemblage doit être traduit en code machine (par un assembleur) avant de pouvoir être exécuté par un microprocesseur.

Langage de programmation. Ensemble de commandes spéciales et de règles servant à indiquer à l'ordinateur comment effectuer une tâche.

Langage évolué. Langage « destiné à l'utilisateur », comme le BASIC, qui peut être facilement appris et utilisé. Un programme nommé *compilateur* traduit ce langage en un *code machine* pouvant être compris par la machine.

Langage structuré. Langage informatique qui, s'il est utilisé de façon adéquate, permet de construire des programmes facilement compréhensibles et modifiables à volonté par l'utilisateur.

LCD. Affichage à cristaux liquides utilisé sur les montres numériques et sur les calculatrices — et maintenant sur certains ordinateurs portatifs — qui est plat et consomme peu de courant.

Lecteur de disques. Unité qui enregistre des données sur la surface magnétique d'un disque et « lit » (extrait) les données enregistrées.



Une interface IEEE-488, à utiliser avec le micro-ordinateur BBC.

Lisp. List Processor Langage. Langage évolué très utilisé dans les applications d'intelligence artificielle.

Logiciel. Programme exécuté par un ordinateur ou associé à son fonctionnement.

Logique. Composants électroniques qui se chargent des opérations et des fonctions logiques élémentaires composant chaque intervention d'un ordinateur.

Logo. Langage informatique évolué. Le LOGO est reconnu comme un outil pédagogique puissant; très simple, il peut être appris par de très jeunes enfants, qui apprennent vite à se servir de la *tortue*.

LSI. Intégration à grande échelle. Technologie qui regroupe un grand nombre de composants et de circuits électroniques sur une seule puce de silicium. Les générations d'ordinateurs de l'avenir utiliseront une technologie VLSI (intégration à très grande échelle).

M

Manche à balai. Dispositif consistant en un manche pivotant sur sa base. Lorsqu'il est manipulé par l'utilisateur, il transmet des signaux à l'ordinateur qui permettent de commander le mouvement d'un objet à l'écran. Utilisé dans les jeux d'ordinateurs, le manche à balai est souvent muni d'un bouton de « mise à feu ».

Matériel. Composants mécaniques et électroniques d'un ordinateur.

Matrice. Arrangement de données sous la forme d'une grille ou d'un tableau, nommé techniquement tableau rectangulaire à deux dimensions.

Matrice de points. Arrangement rectangulaire de points, comprenant généralement huit lignes de huit points, sur lequel un caractère peut être affiché par sélection de certains de ces points.

Mémoire. Emplacement interne de l'ordinateur où sont stockés les données et les programmes. La mémoire est divisée en adresses qui peuvent être consultées individuellement.

Menu. Ensemble de choix offerts par un programme. Lorsque plusieurs options sont offertes, le programme propose d'abord un menu principal à partir duquel l'utilisateur peut choisir d'autres menus. Un menu bien conçu peut rendre très facile l'utilisation d'un programme complexe.

Message de sollicitation. Un ou plusieurs caractères affichés par l'ordinateur pour indiquer qu'il attend une réponse de l'utilisateur.

Microprocesseur. Circuit intégré complexe qui peut être programmé pour effectuer diverses tâches.

Microprogramme. Logiciel stocké sur une puce; par exemple, un programme stocké en ROM.

Mise au point. Correction des erreurs d'un programme ou dépannage de l'ordinateur lui-même.

Mode graphique. Mode qui doit être sélectionné pour permettre aux ordinateurs d'afficher des graphiques. Lorsque plus d'un mode graphique est disponible, ces modes offrent diverses résolutions d'images.

Modem. Abréviation pour modulateur-démodulateur. Périphérique qui permet à

l'ordinateur de transmettre et de recevoir des données via un réseau de communication.

Modulateur HF. Périphérique qui convertit la sortie vidéo d'un ordinateur en un signal pouvant être fourni dans une prise d'antenne de téléviseur.

Moniteur. 1. Unité d'affichage de haute qualité. 2. Programme offrant le jeu fondamental de commandes nécessaires pour utiliser un ordinateur.

Mot. Ensemble d'unités binaires traitées comme une seule unité qui peut être stocké dans un seul emplacement de mémoire.

Mot réservé. Mot d'une commande faisant partie d'un langage informatique qui ne peut donc pas, par exemple, être utilisé comme nom de *variable*.

N

Nombre aléatoire. Nombre généré de telle façon que sa valeur ne peut être prédite. Les nombres aléatoires sont utilisés dans les jeux, dans la simulation et dans des opérations mathématiques.

Nombre à virgule fixe. Nombre représenté, manipulé et stocké sous une représentation où la position de la virgule décimale est toujours la même (la virgule décimale sépare la fraction décimale du nombre entier).

Nombre à virgule flottante. Nombre représenté, manipulé et stocké avec une virgule décimale pouvant être déplacée (voir *Nombre à virgule fixe*). Cette méthode est particulièrement utile avec de très grands nombres.

Nombre binaire. Nombre formulé en représentation binaire.

Notation décimale. Système numérique familier en base 10, utilisant les chiffres 0 à 9, représentant les unités, les dizaines, les centaines, les milliers et ainsi de suite.

Notation hexadécimale. Système numérique qui utilise 16 chiffres représentés par 0 à 9 et A, B, C, D, E et F. Dans chaque nombre, les places ou « colonnes » ont un facteur de pondération de 1, 16, 16², etc.; dans ce système, le nombre hexadécimal 23A est équivalent à : $(2 \times 16^2) + (3 \times 16) + (10 \times 1)$, ce qui est égal à 2 893.

Notation polonaise inversée. Notation servant à écrire des expressions arithmétiques dans lesquelles les opérateurs (+, -, *, /) suivent les valeurs associées. Par exemple, A + B serait écrit A B +.

Numérique. Décrit l'expression d'une progression en termes de pas distincts plutôt qu'en termes de progression continue. S'oppose à *analogique*.

Numériseur. Voir *Tablette graphique*.

Numéro de ligne. Numéro apparaissant au début de chaque ligne de programme BASIC et qui sert à identifier cette ligne.



Objet. Caractère ou groupe de caractères pouvant être affichés et déplacés sur l'écran à une vitesse spécifiée par l'ordinateur.

Octet. Groupe de huit bits, qui forme la plus petite portion qu'une UCT peut extraire ou sauvegarder dans la mémoire. Son contenu peut être tout nombre compris entre 00000000 et 11111111.

Opération en temps réel. Mode de fonctionnement d'un ordinateur lorsqu'il commande une opération — un processus industriel par exemple — au moment où celle-ci est en cours.

Ordinateurs de la cinquième génération. La prochaine génération d'ordinateurs. Ces machines utiliseront des circuits à intégration à très grande échelle (VLSI) et seront beaucoup plus faciles à utiliser que les ordinateurs actuels. Elles comprendront des périphériques d'entrée beaucoup plus efficaces que le clavier actuel (certains utiliseront par exemple la reconnaissance de la parole) et pourront exécuter des programmes intégrant des développements en matière d'intelligence artificielle (voir *LSI*).

Organigramme. Diagramme représentant les étapes d'un programme informatique et les diverses opérations impliquées.



Pascal. Langage de programmation évolué qui encourage la *programmation structurée*.

PEEK. Fonction de BASIC utilisée pour lire le contenu d'une adresse spécifique de mémoire.

Périphérique. Accessoire qui, connecté à l'ordinateur, en accroît le potentiel.

Périphérique intelligent. Périphérique relié à un ordinateur et qui dispose de son propre potentiel de traitement.

Pile. Partie de la mémoire où des données peuvent être stockées continuellement, mais dont seul le dernier item stocké peut être extrait.

Piraterie. Copie non autorisée de logiciels ou de matériel à des fins commerciales.

Pixel. Contraction de *PICTure CELL*. Plus petite combinaison de points pouvant être définie par un programmeur graphique; c'est l'élément de construction d'images.

Point de rupture. Point où un programme s'arrête automatiquement pour vérifier son fonctionnement.

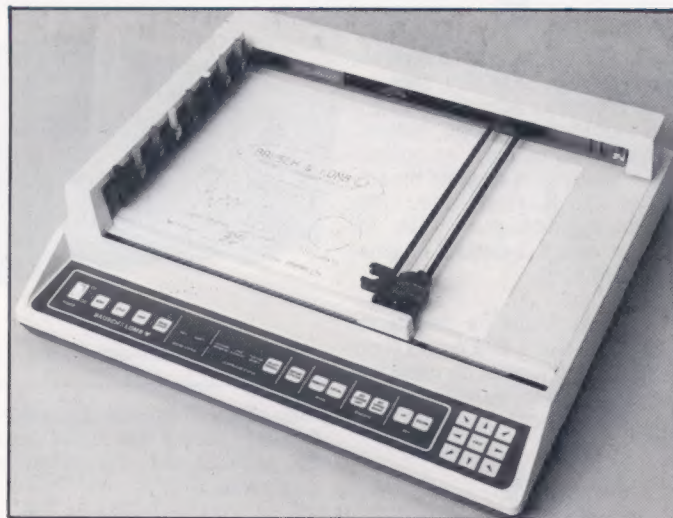
POKE. Instruction BASIC utilisée pour placer une valeur dans une adresse de mémoire spécifique.

Port. 1. Prise par laquelle les signaux de données peuvent entrer dans un ordinateur ou en sortir. 2. Partie visible d'une *interface*.

Portabilité. 1. Qualité des ordinateurs assez petits et assez légers pour être transportables facilement, utilisant souvent des piles comme source d'alimentation. 2. Propriété des logiciels pouvant être exécutés sur plus d'une marque d'ordinateur.

Porte. Un des éléments de base des composants d'un ordinateur. Une porte effectuée une seule opération logique sur plusieurs entrées pour produire une sortie. Par exemple, elle peut produire une sortie uniquement lorsque toutes les entrées sont activées, ou encore produire une sortie uniquement lorsque aucune entrée n'est activée.

Programmation structurée. Écriture de programmes informatiques compacts, efficaces, faciles à comprendre et par conséquent faciles à modifier et à corriger.



La table traçante contrôlée par ordinateur dessine.

Programme. Série d'instructions écrites dans un langage informatique qui fait effectuer une tâche particulière à l'ordinateur.

Programme d'analyse de feuille multizone. Programme conçu d'abord pour les prévisions et la planification financière. Il donne des résultats électroniques calculés à partir d'une grande quantité de nombres entrés par l'utilisateur qui illustrent des données ou des projections financières. L'écran devient une fenêtre par laquelle l'utilisateur peut consulter toutes les parties de la feuille.

Programme d'application. Programme grâce auquel un ordinateur peut accomplir une tâche précise.

Programme d'évaluation des performances. Tâche standard qui peut être donnée à divers ordinateurs pour comparer leur vitesse, leur efficacité et leur précision.

PROM. Programmable Read-Only Memory. Puce programmable à l'aide d'un dispositif spécial et qui devient alors une puce à lecture seule ou ROM.



RAM. Random Access Memory. Mémoire dans laquelle les données stockées peuvent être modifiées par l'utilisateur. Son contenu peut être lu et écrasé, c'est-à-dire remplacé par d'autres données. Cette mémoire est aussi appelée *mémoire vive*. La quantité de *mémoire vive* disponible est la

quantité que le programmeur pourra utiliser pour stocker les données et les programmes. Une *mémoire dynamique* doit être régénérée chaque milliseconde afin de préserver son contenu. Lorsque l'ordinateur est mis hors tension, le contenu de cette mémoire est perdu. Une *mémoire RAM statique* conserve ses données.

Reconnaissance de la parole. Reconnaissance par l'ordinateur de commandes et d'autres messages émis vocalement par l'utilisateur.

Récurrence. Série de routines répétées à l'intérieur d'un programme où le résultat de chaque répétition dépend du résultat de la précédente. La routine se relance elle-même jusqu'à ce que la tâche soit terminée.

Régénérer. 1. Recréer l'affichage pour céder la place à de nouvelles images. 2. Renouveler les données de la RAM sans la modifier en faisant circuler un courant électrique.

Registre. Adresse spéciale de mémoire (souvent à l'intérieur du microprocesseur) qui sert de stockage temporaire.

Remarque. Instruction placée dans un programme, écrite en français standard, qui n'est pas exécutée par l'ordinateur mais sert uniquement à aider l'utilisateur.

Représentation binaire. Système numérique en base 2 dans lequel les nombres sont composés à partir des deux chiffres binaires 0 et 1. Voici un

nombre typique à quatre chiffres : 1001. Dans un tel nombre, les chiffres sont pondérés selon leurs positions respectives, le chiffre le moins significatif étant à droite et le plus significatif à gauche. Le facteur de pondération pour le chiffre le moins significatif est 1, et ce facteur croît d'un facteur 2 à chaque chiffre en allant vers la gauche. Ainsi, les facteurs de pondération sont (de droite à gauche) 1, 2, 4, 8, et ainsi de suite pour les nombres ayant plus de chiffres. Par conséquent, le nombre binaire 1001 est équivalent au nombre décimal donné par : $(1 \times 8) + (0 \times 4) + (0 \times 2) + (1 \times 1) = 9$.

Réseau. Système de canaux de communication reliant diverses unités comme des ordinateurs, et leur permettant d'échanger des données.

Résolution. Niveau de détails pouvant être affichés, fonction du nombre de carrés qui divisent la grille d'affichage. Les graphiques haute résolution donnent beaucoup de détails. Les graphiques basse résolution en donnent moins; ici, les composants de l'image sont plus visibles et l'image est moins nette.

ROC. Reconnaissance Optique de Caractères. Façon de lire des caractères imprimés ou écrits au moyen d'un dispositif d'analyse optique. Le codage de ces caractères permet de les transmettre directement à l'ordinateur.

ROM. Read-Only Memory. Mémoire dans laquelle les données sont stockées de façon permanente. Son contenu peut être examiné ou lu, mais il ne peut être modifié. Les ROM servent surtout pour stocker des fonctions souvent utilisées par l'ordinateur. Par exemple, des ROM BASIC sont intégrées dans de nombreux micro-ordinateurs pour leur permettre de « comprendre » le BASIC.

Routine. Séquence d'instructions qui effectue une tâche bien définie et rencontrée fréquemment.

RS232C. Une des interfaces standard utilisée dans le transfert de données entre un ordinateur et un périphérique.

RUN. Ligne de BASIC qui demande à l'ordinateur d'exécuter un programme.

S
Saisie de données. Terme qui décrit l'entrée de données dans l'ordinateur à partir de sources externes.

Simulation. Représentation au moyen d'un programme informatique d'un processus ou d'un système physique comme une simulation de vol.

Sortie. Information et données qui quittent l'ordinateur; par exemple, les résultats d'un programme affichés à l'écran, imprimés ou envoyés vers un autre périphérique.

Souris. Dispositif utilisé manuellement, connecté électroniquement à l'ordinateur, et qui, déplacé sur la surface d'un bureau, commande le déplacement du curseur à l'écran.

Sous-programme. Composante indépendante d'un programme qui peut être appelée et exécutée par d'autres parties du programme. Le sous-programme effectue normalement une tâche qui est sollicitée par le programme principal.

Synthèse de la parole. Simulation de la parole par un dispositif placé sous la commande d'un ordinateur.

Système d'exploitation. Système qui commande et supervise toutes les opérations internes d'un ordinateur.

Système numérique. Tout système représentant des valeurs et des quantités numériques.

T
Tableau. Agencement en lignes et en colonnes dans lequel des nombres peuvent être stockés pour en faciliter l'accès par l'ordinateur.

Table de vérité. Table qui décrit le fonctionnement d'une porte en illustrant les sorties produites pour toutes les combinaisons d'entrées possibles.

Tablette graphique. Nommée également *numériseur*. Dispositif grâce auquel une image peut être convertie en une séquence de chiffres et traitée par un ordinateur.

Tampon. Zone de stockage temporaire qui contient les données pendant les transferts

d'une partie du système à une autre; par exemple, du clavier à l'unité centrale de traitement (UCT). Un tampon peut être utilisé pour régulariser le débit des données entre périphériques fonctionnant à des vitesses différentes, comme un ordinateur et une imprimante — beaucoup plus lente —, rendant ainsi l'utilisation de ces deux derniers plus efficace.

Technologie de l'information. Nouvelles techniques pour le traitement et la distribution de l'information résultant de la rencontre des développements techniques en informatique et en communication, eux-mêmes rendus possibles par les progrès réalisés en micro-électronique.

Terminal. Périphérique d'E/S — généralement un écran — avec un clavier connecté à un ordinateur central.

Texte. Caractères alphanumériques qui composent un document ou un message.

Topographie mémoire. Table illustrant l'affectation des diverses zones de mémoire dans une machine particulière et dans une configuration logi-

Touches de commande du curseur. Touches qui commandent le déplacement du curseur à l'écran.

Traitement de texte. Combinaison de logiciel et de matériel servant à écrire, à modifier et à imprimer des lettres et des documents.

Trame. Ensemble des lignes horizontales où les *pixels* sont affichés à l'écran.

U
UC. Unité centrale de traitement. Composant qui est le cœur de tout système informatique. Il interprète les instructions et les fait exécuter.

ULA. Uncommitted Logic Array. Type de circuit intégré pouvant s'adapter à diverses applications et dont les fonctions peuvent être définies à la fin du processus de conception.

Unité d'affichage. Unité d'un ordinateur qui produit l'affichage. C'est normalement un téléviseur ordinaire ou une unité spécialement conçue, mais nettement plus coûteuse, appelée moniteur.



L'imprimante imprime des textes, les résultats et les listes.

cielle. Généralement, ces zones sont définies par les fabricants du système.

Tortue. Robot mécanique sur roues (tortue de sol) ou forme (généralement triangulaire) affichée à l'écran (tortue d'écran) dont les mouvements sont dirigés par des commandes venant d'un ordinateur.

Touche de fonction. Touche du clavier qui peut être programmée pour effectuer une fonction spécifique définie préalablement par l'utilisateur.

Utilitaire. Programme complet utilisé pour effectuer une opération courante comme le tri de données ou la copie de fichiers.

V W
Variables. Élément d'un programme qui reçoit un nom et dont la valeur peut varier pendant l'exécution.

Winchester. Nom d'un disque dur enfermé hermétiquement dans un boîtier afin d'assurer la protection des données.

